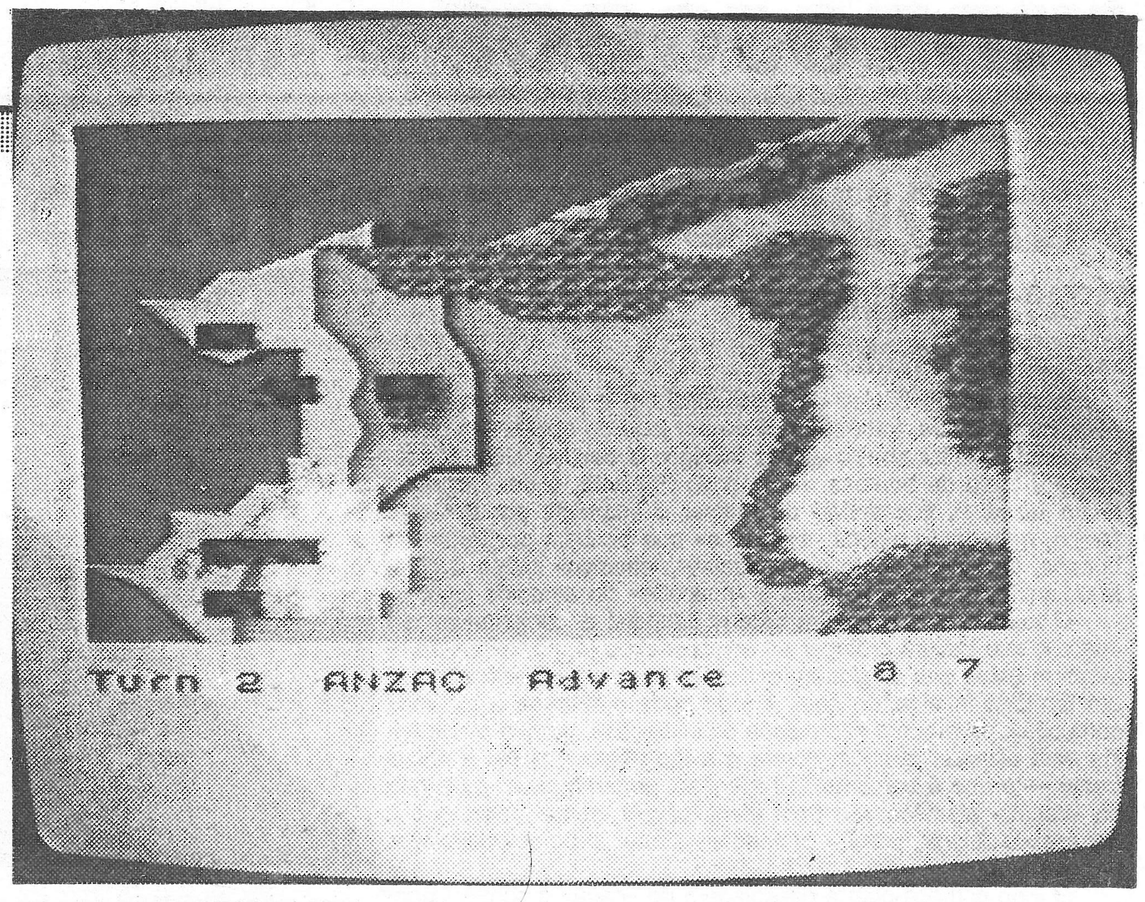
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

VENCER ONDE OS INGLESES PERDERAM



TÍTULO: Gallipoli
MÁQUINA: Spectrum

Poucos conflitos evidenciaram em tão grande escala a profunda incompetência dos generais como a Primeira Guerra Mundial e as poucas excepções que houve mais não fizeram que confirmar uma regra dolorosa para milhões de homens envolvidos na maior carnificina que este século presenciou no campo de batalha (se exceptuarmos os massacres de populações pelos nazis na II Guerra). Isto é válido para a frente na Europa, sobretudo por parte dos franceses — que, em determinada altura, tiveram que «socorrer-se» de fuzilamentos «exemplares» para obrigar desmoralizadas tropas a avançar para a morte certa —, mas aplica-se igualmente a outras campanhas e a outros exércitos, como é o caso da geralmente ignorada frente do Médio Oriente.

A generalidade das pessoas tem ideia de que a Primeira Guerra Mundial decorreu, essencialmente, no teatro europeu e alguns portugueses talvez se lembrem do envolvimento nacional em territórios africanos. No entanto, o conflito era bem mais alargado e o Médio Oriente foi cenário de combates tão violentos como os que decorriam no Velho Continente, envolvendo essencialmente forças do Império britânico e russos, por um lado e turcos, pelo outro.

O Império Otomano entrou cedo na guerra, ao lado da Alemanha e os seus aliados e as suas campanhas foram dirigidas essencialmente contra a Rússia, para conquista das províncias do Cáucaso e da Geórgia, mas os russos derrotaram o exército turco, que sofreu pesadas baixas e ocuparam a Arménia. No decurso das hostilidades, os Arménios apoiaram, de forma geral, os russos, o que lhes valeu uma selvática repressão por parte dos turcos, que assassinaram centenas de milhares de civis.

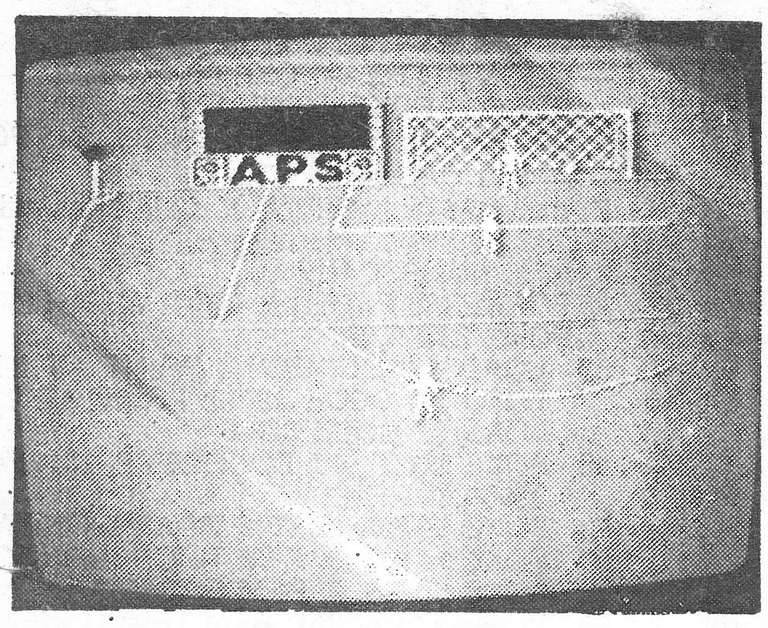
A Inglaterra, por seu turno, estava também envolvida no Médio Oriente contra o Império Otomano e, nos princípios de 1915, acedeu a um pedido da Rússia para combater os turcos nos Dardanelos e, designadamente, para reabrir o estreito com o mesmo nome. O estreito, ocupado pelos turcos, ligava os mares Egeu e Negro e assumiu vital importância estratégica. Nos meses de Fevereiro e Março de 1915, navios da Grã-Bretanha e da França, bombardearam os postos avançados turcos e conseguiram penetrar no estreito. Em 25 de Abril desse ano e após a perda de três navios, o secretário da Guerra britânico decidiu lançar uma ofensiva para ocupar os pontos fortes da península de Gallipoli, enviando cerca de 75 mil homens, sob o comando do general Sir Ian Hamilton.

É este cenário que o jogo de guerra da *CCS* recria: naquela data, o exército de Hamilton desembarcou em dois pontos, no cabo Helles, na extremidade sul de Gallipoli e em Ari Burnu. No cabo Helles desembarcaram forças inglesas e em Ari Burnu, a 25 quilómetros a norte, os ANZACS, ou seja, tropas da Austrália e Nova Zelândia. Os desembarques tiveram algum sucesso inicial, mas a natureza do terreno — penhascos, dominados pelos turcos, sobranceiros às prais — favorecia claramente o inimigo. Sob o comando do oficial alemão Otto Liman von Sanders, os turcos conseguiram suster os avanços iniciais dos aliados e outro desembarque mais a norte, na baía de Suvla, em Agosto, falhou o objectivo de penetrar as linhas inimigas e aliviar a resistência em Helles e Ari Burnu, que ficaria a ser conhecida por enseada Anzac. Milhares de homens morreram nesta campanha, quer em resultado directo da guerra, quer devido às condições climatéricas e à malária. Finalmente e após a substituição de Hamilton, o novo comandante da força expedicionária, general Sir Charles Monro, decidiu retirar as tropas, em Dezembro e Janeiro de 1916.

Neste jogo, há diversos factores a ter em consideração, desde as fortificações turcas à ineficácia britânica (historicamente, o apoio da artilharia era mais que deficiente), pelo que tentar uma vitória dos aliados é tarefa de peso para qualquer estratega amador. Ainda a ter em conta é o facto de as tropas aliadas terem que atacar posições mais elevadas nos penhascos, fortemente defendidos e o jogo retrata bem a dificulade do avanço, obrigando a movimentos de tropas lentos e, pressupostamente, bem calculados. O objectivo, como bem se compreende, é dar a vitória às forças aliadas e, se o leitor o conseguir, poderá passar novo atestado de incompetência a Sir Hamilton.

O desenvolvimento do jogo não é fácil, pelo menos a princípio e torna-se um pouco monótono, em comparação com outros programas do género, mas o apreciador de *war games* não deixará, certamente, de querer incluir *Gallipoli* na sua colecção.

GÉNERO: Jogo de guerra
GRÁFICO: (1-10): 4
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar por apreciadores



FUTEBOL APENAS À BALIZA

TÍTULO: Handball Maradona
MÁQUINA: Spectrum

Sabem a razão do título deste simulador de futebol, em que controlamos apenas o guarda-redes? Segundo algumas «más línguas» britânicas, deve-se ao facto de Maradona ter, alegadamente, marcado um golo com a mão, no encontro com a Inglaterrra, que afastou esta selecção do título mundial. Se assim é, trata-se da «vingança chinesa» do programador, o que não dá, nem retira interesse ao jogo.

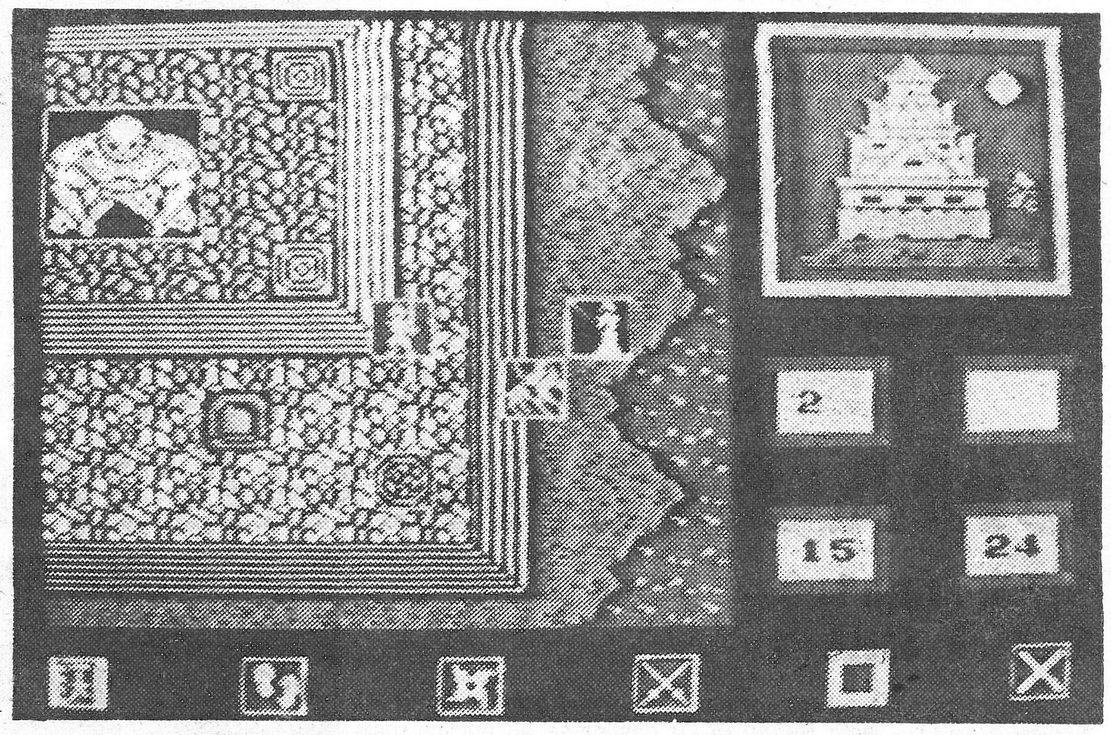
Como referimos, é o guarda-redes que controlamos e o objectivo é evitar que a equipa adversária marque golos, já que a nossa defesa é cem por cento ineficaz. As teclas são definíveis e, combinando dois comandos, é possível fazer com que o guarda-redes salte e mergulhe em várias direcções, além de o podermos deslocar lateralmente ou fazê-lo avançar em direcção ao avançado adversário para diminuir o ângulo do «tiro». O único problema é que o «boneco» do guarda-redes se move com alguma lentidão e, se não estamos bem atentos, a bola passa-lhe ao lado e vai ao fundo das redes na maior parte dos casos.

O programa proporciona 16 níveis de habilidade e três modos de jogo, sendo aconselhável começar pela prática, para não cometer «frangos» em série. E isso é tanto mais necessário quanto há que defender quatro remates para mudar de nível. Não que interesse muito, na realidade, porque o jogo acaba por fazer perder um pouco o interesse, ao fim de algum tempo.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Ver antes de comprar

«SAMURAI» — ESTRATÉGIA DIFÍCIL

TÍTULO: Samurai
MÁQUINA: Spectrum



Samurai não é muito fácil de entender, mas também não é difícil de jogar, desde que se compreendam as regras básicas deste programa de estratégia. O mais difícil é vencer os oponentes, mas isso é outra história.

As instruções não ajudam muito, sobretudo quanto a pormenores do cenário em que se desenrola o jogo, ou, mais propriamente, quem combate contra quem e porquê, mas isto, na verdade, acaba por não interessar muito, porque estamos demasiado preocupados com a estratégia a seguir para pensarmos de que lado estamos. No essencial, trata-se de defendermos um local, ou atacarmos, contra um inimigo superior em número, que se move com mais facilidade, e isso basta. Aparentemente, trata-se de combates entre forças shintoístas e budistas, no antigo Japão, e poder depreender-se que as nossas forças não morrem propriamente de amores pelo imperador, mas quem vai ligar a isso?

No princípio, um menú com ícones propõe-nos contratar as nossas tropas, para o que dispomos de um cofre com 200 unidades monetárias. Há quatro tipos diferentes de guerreiros e os seus preços também variam: **samurais** apeados, os **ashigaru**, soldados normais de infantaria, armados com paus, os **ninja** e **samurais** montados. Iluminando os ícones e corregando em «disparar», ficamos com mais uma unidade e o dinheiro vai saindo do cofre. Quando não restar o suficiente para pagar a mais guerreiros, é altura de começar, seleccionando o ícone respectivo, à direita dos símbolos dos soldados. Os nossos oponentes, diga-se a propósito, são guerreiros mais experimentados e numerosos e todo o cuidado é pouco.

Cada unidade tem um número limitado de movimentos em cada volta do jogo, havendo ainda obstáculos que exigem maior número de deslocações, mas as forças controladas pelo computador não sofrem tantas dificuldades. Quando todas as unidades se movimentaram, e se algumas ficaram em contacto, o combate é decidido em duas voltas. As unidades que controlamos são deslocadas à vez de o computador «ilumina» cada uma) e, quando acabamos, é a vez do computador movimentar as suas.

Como referimos acima, as forças inimigas, além de mais bem treinadas, são mais numerosas e os nossos *ashigaru* não têm grandes possibilidades se uma unidade isolada estiver junto a uma unidade adversária. O principal a ter em conta é que não podemos dar-nos ao luxo de perder muitas unidades e que a melhor forma de derrotar as inimigas é conseguirmos ficar em superioridade (duas das nossas contra uma, por exemplo), o que se revela difícil na maior parte dos casos, exigindo uma boa estratégia da nossa parte. Temos uma outra vantagem do nosso lado, que é a possibilidade de os **ninjas** lançarem os seus *shuriken* fora do alcance do inimigo, mas a direcção em que aquelas armas «voam» é um bocado aleatória.

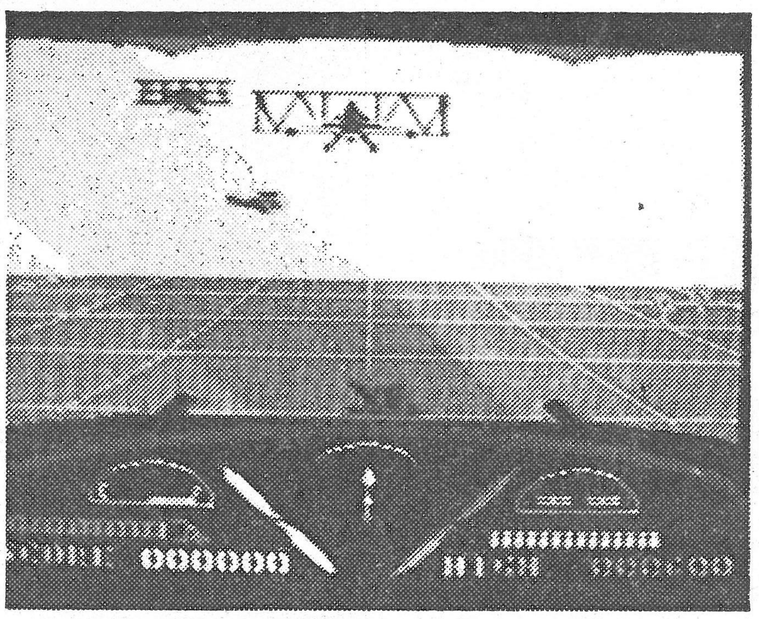
Os gráficos são bastante coloridos, mas nota-se alguma imperfeição nos movimentos das unidades controladas pelo computador. De uma forma geral, todavia, é um jogo agradável, sem grandes complexidades, que prende a atenção e diverte.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 7
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar, se gosta do género

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

ATAQUE EM TERRITÓRIO INIMIGO

TÍTULO: Deep Strike
MÁQUINA: Spectrum



A concepção básica de *Deep Strike* é a de um simulador, mas, na realidade, trata-se mais de um jogo de acção, em que o essencial é deitar abaixo aviões inimigos e destruir alvos terrestres por meio de bombas. Não sendo brilhante, é um programa muito razoável, susceptível de manter o interesse por bastante tempo, mau-grado alguns «excessos» que acabam por irritar um bocado, designadamente o combustível, «medido» quase à gota. Mas, enfim, talvez fosse essa a «maldade» do autor do jogo.

O cenário é a Primeira Guerra Mundial e controlamos um «caça», que deverá proteger os bombardeiros (e, por extensão, é também estes que dirigimos), encarregados de bombardear alvos em território inimigo. E, aqui, o jogo pode prestar-se a algumas confusões, para quem não dispõe de instruções, porque a tendência será disparar também contra o avião negro que vai à nossa frente — e que é bombardeiro! Atenção, portanto, tanto mais que os «caças» alemães são bem identificáveis, sendo estes que é necessário atingir, porque pretendem abater o bombardeiro que protegemos.

O jogo começa com a descolagem do «caça» e convém consultar desde logo o mapa (todas as teclas são definíveis), para segirmos no rumo certo para o alvo principal do bombardeiro, um depósito de combustível. Se nos desviamos muito da rota, a gasolina acaba-se antes de lá chegarmos, e adeus guerra.

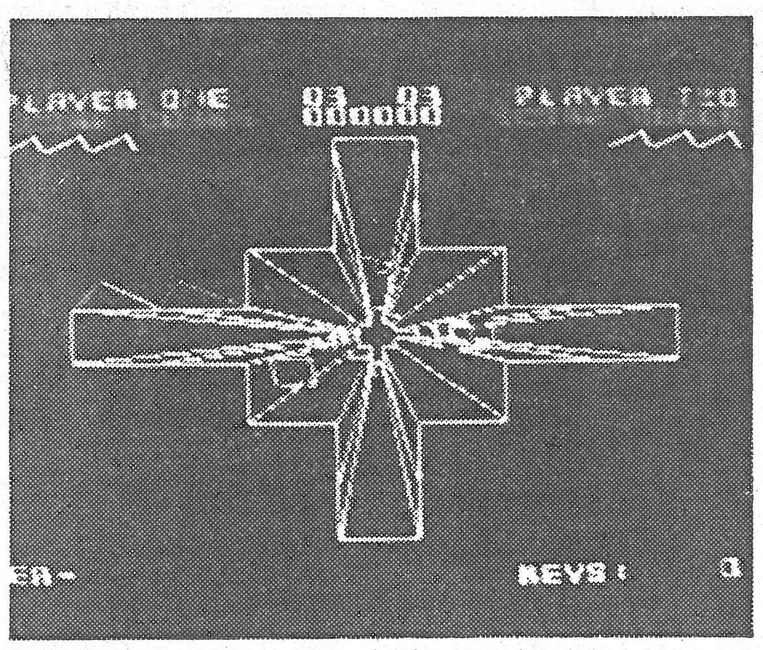
Os alemães, claro, não estão pelos ajustes e enviam os seus «caças» para destruir os bombardeiros, quer disparando contra eles quer tentando abalroá-los. A nossa missão, bem entendido, é abatê-los primeiro, mas, além disso, podemos ir bombardeando outros alvos pelo caminho: assim que aparecem no horizonte, é largar as bombas e, ao fim de um par de tentativas, fica-se com a noção da distância óptima para o fazer. Convém, no entanto, não desperdiçar as bombas todas (ver a contagem na parte inferior direita do «écran»), para não nos arriscarmos a chegar ao alvo principal sem material para lhe deitar em cima. Também na parte inferior, à esquerda, é indicada a quantidade de munições de metralhadora de que dispomos e as duas hélices mostram os danos sofridos pelo nosso «caça» e pelo bombardeiro (há cinco destes no início).

Os gráficos são bem executados, mas a resposta aos comandos não é a melhor. Contudo, há bons efeitos, como os das explosões, e no essencial a *Durell* não fez mau trabalho.

GÉNERO: Simulador/acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar se gosta do género

INVASORES NO ESPAÇO-TEMPO

TÍTULO: Tempest
MÁQUINA: Spectrum



Tem «barbas» nas máquinas de *arcade,* este *Tempest,* mas só agora surge no Spectrum, em edição da *Electric Dreams,* que recuperou o jogo na sua forma quase original mas agora com gráficos monocromáticos, desenhados de forma a dar a sensação de três dimensões.

No essencial, trata-se de um tiro-ao-alvo com um argumento de ficção científica. As estruturas que nos são mostradas no «écran» são vias hiperespaciais, que ligam uns aos outros diversos sistemas estelares. Essas vias foram infiltradas por alienígenas sedentos de conquista, que por elas tentam viajar, para tomarem conta do nosso sistema.

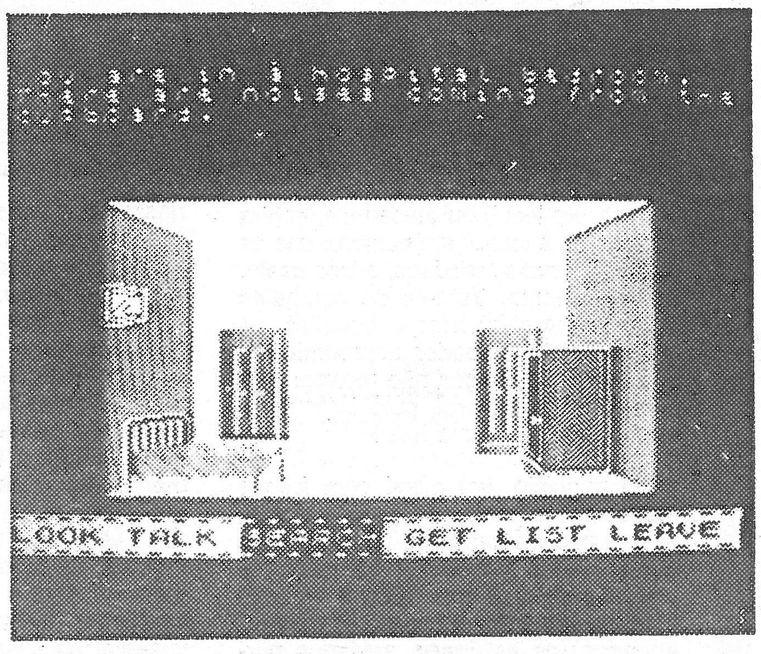
A arma que temos para os defrontar desloca-se nos limites das vias — uma espécie de corredores nas formas geométricas que surgem no «écran» — e podemos movimentá-la para a esquerda ou para a direita («Q»/«E») e disparar (tecla «O»), enquanto os alienígenas ainda vêm a caminho. Se eles chegam ao fim e colidimos com eles, adeus e até ao próximo jogo.

Parece fácil, mas, na realidade, é bastante complicado impedir a sua progressão, pelo menos nos níveis mais adiantados, já que a nossa arma não pode estar em todas as vias ao mesmo tempo, como é óbvio, e os alienígenas aparecem em grande quantidade. O jogo perde um pouco pela falta de mais colorido, mas, mesmo assim, é suficiente para entusiasmar os apreciadores do «dedo no gatilho».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

UMA AVENTURA INFANTIL

TÍTULO: Return to Oz
MÁQUINA: Spectrum



Inspirado muito aereamente numa eventual sequência de «O Feiticeiro de Oz», este *Return to Oz* destina-se ao público mais jovem, mas isso seria em Inglaterra, já que é duvidoso que as crianças, entre nós, saibam inglês suficiente para se desembrulharem minimamente nesta aventura. À partida, esta é uma enorme desvantagem, mas também é um facto que pouco perdem.

A ideia é que a personagem que controlamos tem de voltar ao reino de Oz, mas como estas coisas são em regra complicadas tem de executar uma série de tarefas, antes de chegar ao bom caminho. O jogo começa no quintal da *Tia Em* (quem viu o filme saberá quem é), que está muito preocupada com a sua galinha *Billina,* já que não a encontra, por um lado, e, por outro, não há quem veja, ou saboreie, um ovo dela. E se *Billina* não começa rapidamente a pôr ovos ainda tem um triste destino.

O jogo é comandado por opções, numa barra na parte inferior do «écran», que se «ilumina» com a tecla SPACE, carregando-se em ENTER para activar. O sistema é engenhos, e, para vermos o que há no «écran», podemos «iluminar» os elementos que aí surgem, de novo com SPACE, depois de activar a opção. Há ainda possibilidades de conversar, procurar coisas, apanhá-las, etc., usando-se LEAVE para sair do «écran». No primeiro, há que encontrar *Billina,* examinando tudo, devendo também apanhar-se os objectos que aí se encontram, entre os quais os sapatos da personagem, que ficaram, descuidadamente, no pátio. Depois, é seguir em frente e tentar saber o que fazer, por exemplo, com a abóbora que nos dão, num quarto do hospital.

Os apreciadores de aventuras acharão o jogo demasiado infantil e as crianças, como referimos, talvez encontrem dificuldades. Os gráficos também deixam bastante a desejar.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10):3
DIFICULDADE (1-10):4
CONSELHO: Evitar

Pokes & Dicas

A cada semana se acumula mais a correspondência e vai ser um problema dar-lhe vazão de forma satisfatória, já que o material enviado é também em quantidade, para além do interesse que tem.

Começamos com a final da carta *António José Silva Soares,* da Amadora, parte da qual publicámos na semana passada. De sua autoria é também o mapa de *Las Tres Luces de Glorung,* que hoje reproduzimos.

— URIDUM — POKE 33985, 243
— FAIRLIGT — MERGE "": CLEAR 24791: POKE 23785, 201: RANDOMIZE USR 23760: POKE 23785, 221: POKE 35988, 201: RANDOMIZE USR 23785
— TERRA CRESTA — POKE 37797, 0
— RUPERT II — POKE 38844, 0
— GALVAN — POKE 57343, 127
— SCOOBY DOO — POKE 29614, 0
— SPACE HARRIER — POKE 46551, 0
— KAI TEMPLE — POKE 47783, 0: POKE 47821, 92
— STREAT HAWK II — 39990, 91
— STAR STRIKE II — POKE 33696, 0(escudos infinitos)
— TOAD RUNER — POKE 44399, 255
— ASTERIX — POKE 35510, 0: POKE 35511, 0
— FINDERS KEEPERS — POKE 34208, 0
— PINBALL — POKE 31566, 0
— SORCERY — POKE 49823, 0
— TIR NA NAG — POKE 34202,200
— PHANTOMAS — POKE 44819, 0 (não baixa a energia): POKE 46790, 191 (não são necessários os 36 objectos para ascender à caixa forte.)
— BABALIBA — POKE 56749, 0 (vidas infinitas): POKE 49732, 0 (bombas infinitas)
— SAIMAZOON — POKE 49027, 0 (vidas infinitas): POKE 48554, 0 (tempo infinito: POKE 48768, 0 (água infinita)
— PENETRADOR — POKE 40733, 0
— WORSE THINGS HAPPEN AT SEA — POKE 35443, 0: POKE 33221, 0
— CAVERN FIGHTER — POKE 31683,183
— WHEELIE — POKE 28596, 0
— MOON ALERT — POKE 39754, 0
— POGO — POKE 44259, 182
— ESKIMO EDIE — POKE 24686, 24: POKE 24687, 76

E, para não monopolizar, só mais estas rotinas, que diz ter tirado de uma revista:

```
10 REM BOMBSCARE
20 BORBER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR 27999: POKE 23659, 0
30 LOAD "" SCREEN$: PRINT AT 21, 0: LOAD "" CODE 28000: PRINT AT 21, 0: LOAD "" CODE 65000
40 POKE 23606, 46: POKE 23607, 181: POKE 23659,2
50 POKE 56777, 0: REM VIDAS INFINITAS
60 POKE 54129, 0: REM TIROS INFINITOS
70 POKE 56286, 0: REM ENERGIA INFINITA
80 POKE 57316, 201: REM TEMPO INFINITO
90 RAMDOMIZE USR 65000
```

Além destes POKES para o BOMBSCARE os códigos para os transportadores são os seguintes: ZEPHA, QUART, DELTA, XYLEM, NITRO, CRYPT, YTRON, ASTRA

```
10 REM SPACE HARRIER
20 CLEAR 64000: LOAD "" CODE
30 POKE 65289,196: POKE 65293, 193
40 POKE 65449, 178: POKE 65450, 143
50 FOR N = 65488 TO 65494: READ A: POKE N, A: NEXT N
60 RANDOMIZE USR 65224
70 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201
```

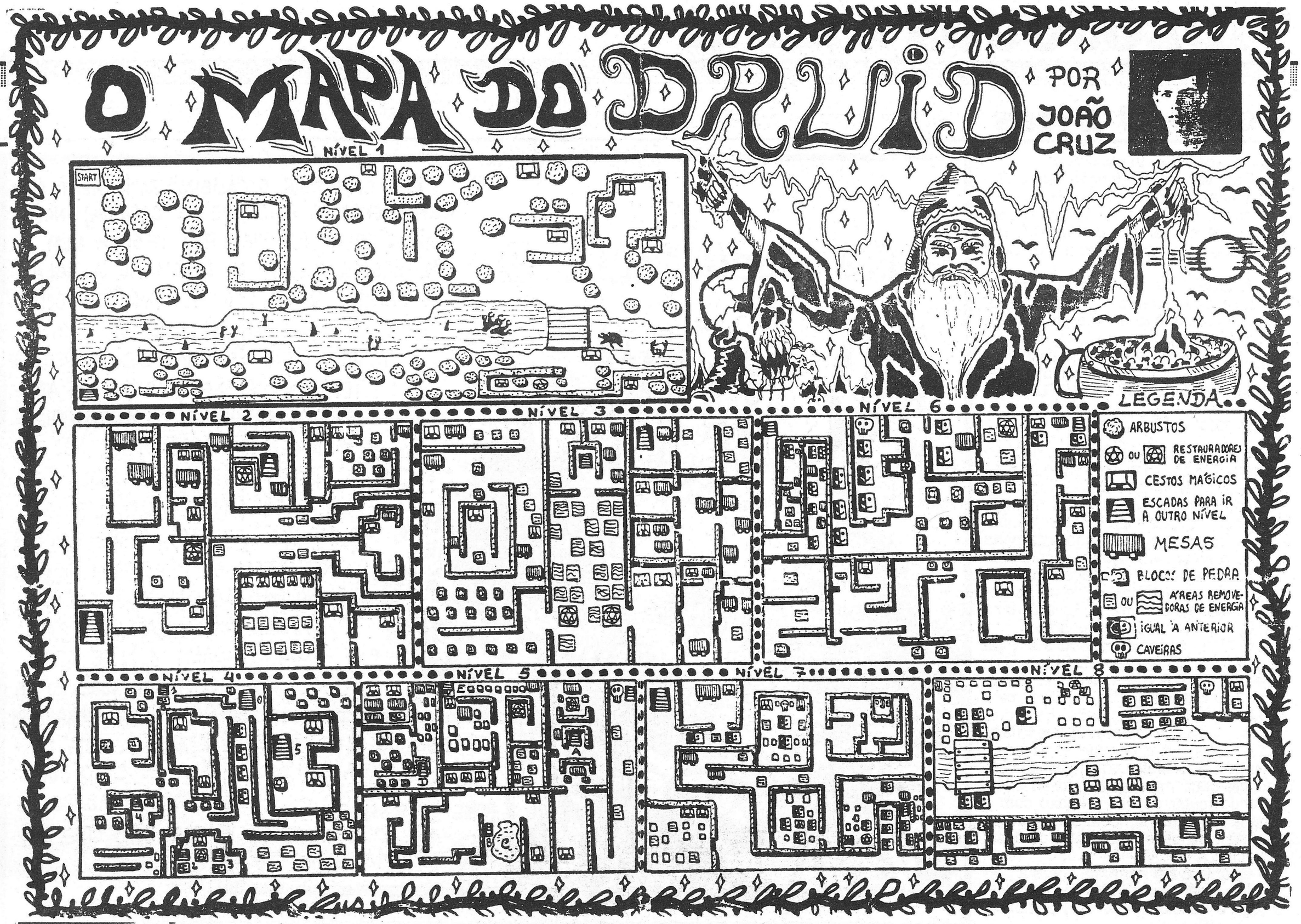
Alguns *pokes* mandou também o *António Miguel Matinho Queirós da Fonseca,* de Oeiras, que quer saber como jogar *Sport of Kings.* O teu outro pedido vai satisfeito mais adiante.

— PAPPER BOY — POKE 48023, 201
— ZORRO — POKE 53729, 0
— ROBOT MESSIAH — POKE 53336, 0

O *Jorge Miguel Lourenço Fernandes* e o *Miguel Alberto* enviaram um mapa das *Tres Luces* (preferimos o do António Soares) e a lista dos objectos contidos nos cofres deste jogo, que são: 3 pedras preciosas, 1 chave roxa, 1 chave azul, 1 poção amarela (imunidade), 1 poção verde (invencibilidade), 5 bolsas de ouro, 6 carcazes de flechas, 3 vidas extra, 6 morcegos e 7 aranhas.

O *João Teixeira* mandou um mapa de *Movie* (tens que enviar um desenho mais nítido, porque algumas letras ficam pouco legíveis para reprodução em gravura) e alguns *pokes*:

— BRUCE LEE — POKE 51795, 0



— COBRA — POKE 36516, 58
— MOVIE — POKE 64788, 195

Na semana passada, tínhamos iniciado a publicação de material do *Jorge Manuel Alcobia Aguiar Martins,* de Lisboa, e hoje vai mais uma parte, a começar por duas *dicas*:

— FOOTBALLER OF THE YEAR — Nas jogadas de acção, conduzam a bola até ao canto inferior direito e chutem-na com as teclas "Q + Space" simultaneamente. Quando precisarem de dinheiro, accionem o ícone do ponto de interrogação e comprem uma espécie de cartões da sorte em que têm que parar o cursor com "Space". Isto dá dinheiro para comprar cartões de golo (ícone da bota).

— ACE — Para levantar o avião, devem levar "Thrust" até meio e, quando a velocidade chegar a 150, carregar em "S" ou "3" e não se esqueçam de levantar o trem ("U") antes de a velocidade chegar a 280 ou a altitude chegar a 5. Uma boa táctica é escolher a opção "Pilot & Weapons Man", que dá a possibilidade de um jogo mais fácil, mesmo jogando sozinho: é que somente têm de estabilizar o avião e depois movimentar a mira com as teclas do "Weapons Man".

	PILOTO	WEAPONS
ESQUERDA	E ou 1	MAN
LEVANTAR AVIÃO/MIRA	S ou 3	6 ou O
BAIXAR AVIÃO/MIRA	W ou 4	9 ou I
DIREITA	R ou 2	8 ou K
DISPARAR	X ou 5	7 ou P
		Ø ou N

Além destas, "Z" acelera, "CAPS SHIFT" desacelera, "M" mostra mapa, "J" faz ejectar o piloto, "ENTER" selecciona armamento, "U" faz baixar ou levantar o trem e "Q" dá para desistir.

Quanto a *pokes* deste leitor, ficam mais estes:

— ATIC ATAC — POKE 36519, Ø: POKE 23756,1: POKE 35353, Ø
— ALIEN 8 — POKE 53567, Ø
— ARC OF YESOD — POKE 47590, Ø
— TUTANKAMON — POKE 27783, Ø
— TOMMY — POKE 38942, 58
— SPLITTING IMAGES — POKE 54397, 99: POKE 54398,2
— LAS TRES LUCES DE GLARUNG — POKE 57933, Ø
— ROLLER COASTER — POKE 38988, 255
— SPINDIZZY — carregando nas teclas PAT dá tempo infinito.

Bem, e ficamos por aqui. Os outros já os demos, também, algumas vezes e, quanto aos mapas, estavam um pouco confusos.

Dica ilustrada

O *João Paulo Neto da Cruz,* de 18 anos, da Póvoa de Varzim, tem bastante jeito para o desenho e enviou uma *dica* ilustrada, que publicamos, bem com um elaborado mada de *DRUID*.

A *dica* é completada com mais estas: Quando matarem um *Alien* na sala da rainha (se o matarem antes que ele se vire contra nós), verificarão que, enquanto o corpo dele estiver no nosso «screen», não aparecerão mais *Aliens* nesse quarto, o que nos ajuda a destruir com calma mais raízes. Por vezes também nos aparece à nossa frente uma miúda (a *Newt* do filme) e se dispararmos contra ela receberemos 1500 pontos. Também já me apareceu um ovo dos *Aliens* e se dispararmos contra ele, carregando de seguida em «P», veremos no quadro das estatísticas *«Face Hugers-1»*, que significa que liquidámos um ovo. Para o liquidar basta baixar a mira e apontar nele, disparando de seguida.

Quanto a *Druid*, diz o João:

O objectivo do jogo é destruir quatro caveiras («Skulls») que estão, uma no nível 5, outra no 6, outra no 7 e a última no nível 8. Utilizando um dos nossos «items», que vamos recolhendo dos cestos mágicos, ao longo do jogo, que é o *«Chaos»*, podemos destruir as caveiras utilizando o *«Golem»* (2.º jogador) com escudo e disparando fogo. Espero que saibam que, para accionar o *«Golem»*, é necessário estarem sobre um dos restauradores de energia e carregar na tecla «3». Dou um conselho importante para a finalização ou bom sucesso para acabar com o jogo: «Apanhem» todos os cestos mágicos e escolham, sempre que possível *chaves* ou *chaos*, pois as *chaves* são necessárias para abrir portas, que no mapa que vos envio, são os traços negros entre duas paredes. Onde não houver traços negros entre duas paredes, aí não necessitam de chaves: O *chaos* serve para destruir, durante um certo tempo, tudo o que nos aparece à frente e restaura-nos a energia. Nos níveis 4 e 5 do mapa há uma certa ligação entre os túneis, que eu estabeleci da seguinte maneira: túnel «1» dá ao túnel «E»; o «2» dá ao «B»; o «3» dá ao «C» que é um lago e morre-se (não vão por aí); o «4» dá ao «D»; o «5» dá ao «A».

Quanto ao teclado, se escolherem a opção *Cursor Keys,* é a seguinte:

Z — ESQUERDA
X — DIREITA
M — PARA BAIXO
K — PARA CIMA
L ou ENTER — DISPARAR
1 — UTILIZA CHAVES
2 — UTILIZA A INVISIBILIDADE
3 — UTILIZA ou ACCIONA O «GOLEM»
4 — ACTIVA OS CHAOS
P — PARA MUDAR DE ARMA
A — PARA DAR ORDENS AO GOLEM QUANDO ESTÁ NA FUNÇÃO «KEY»

(Continua na pág. seguinte)

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — Arcanoid
2.º — Bomb Jack
3.º — Scalextric
4.º — BMX Simulator
5.º — Vulcan
6.º — Enduro Race
7.º — World Games
8.º — Ace of Aces
9.º — Super Soccer
10.º — Terra Cresta

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Para ver em que função está o *Golem*, basta carregar no «H» (*HOLD*). Se estiver em *KEY*, são vocês que o controlam, se estiver em *JOYSTICK*, um 2.º jogador o controlará com CURSOR KEYS.

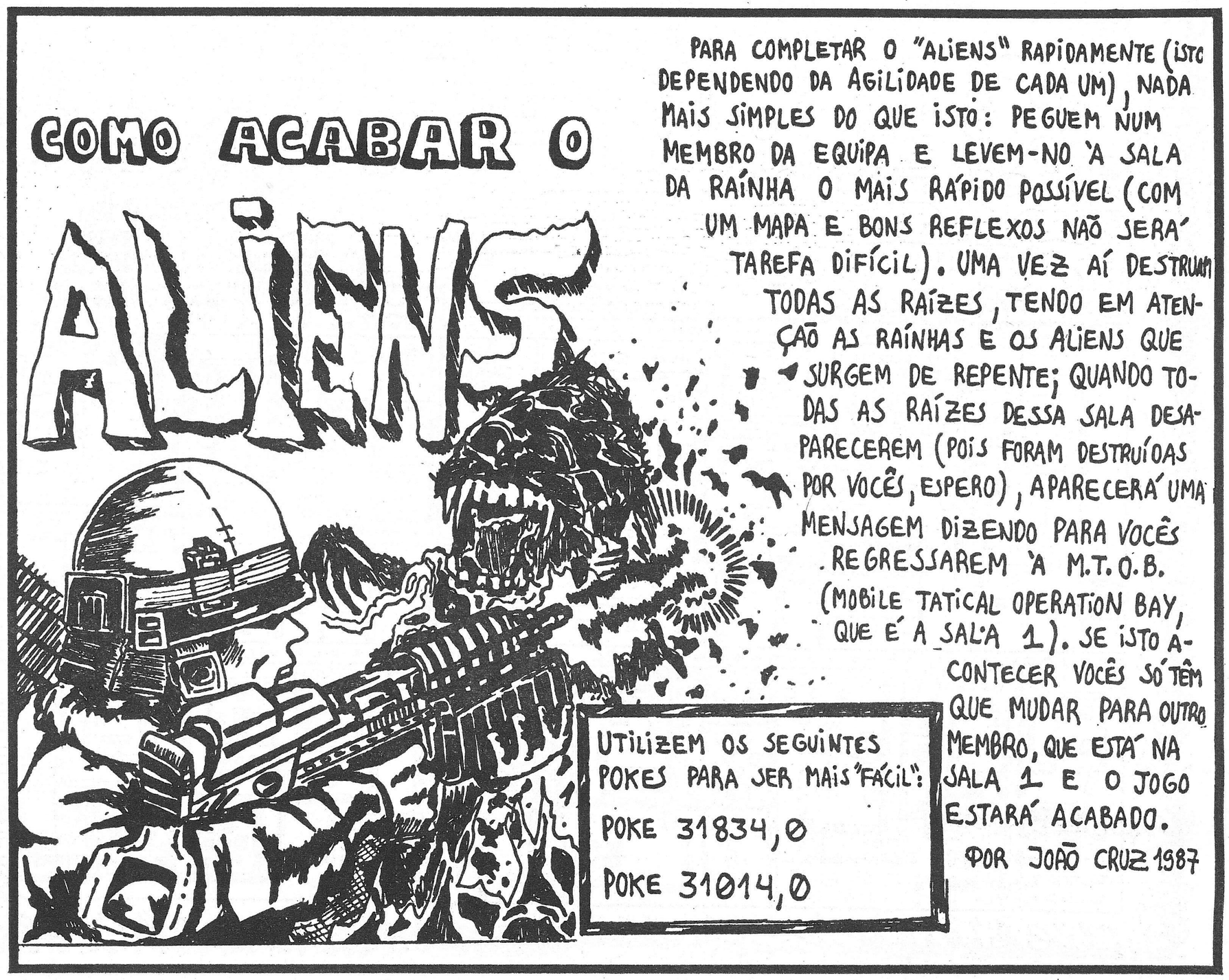
A tabela de armas e número de vezes a usar, demo-la rcentemente. Acrescentamos que o João gostaria de trocar ideias, *pokes* e *dicas* e jogos, pelo que podem escrever-lhe para Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno — Portaria 4490 PÓVOA DE VARZIM.

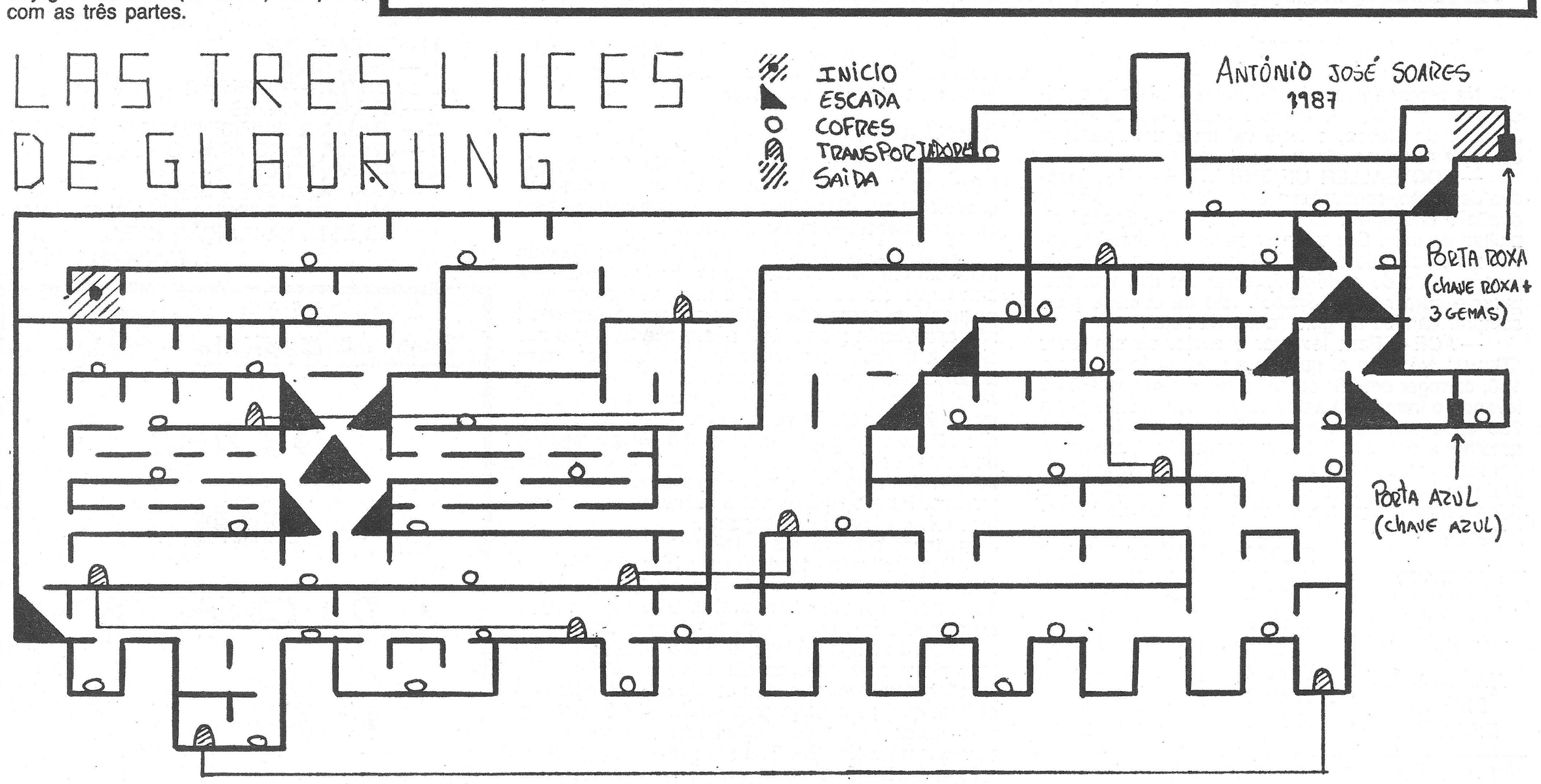
Nosferatu e *Uridium*

O *Nuno Gonçalo Pedrosa,* de Carcavelos, diz que já percorreu todo o 1.º nível de *Nosferatu,* incluindo as masmorras, e indica que a única maneira de passar à *Aldeia de Wismar* é apanhando a chave e passando pela porta que está fechada. A chave encontra-se nos cabides junto à passagem para as masmorras ao lado da cozinha. As botas estão junto de uma sanita e de uma lareira, no quarto de *Jonathan*

O Nuno nunca encontrou a escritura que Jonathan procura, mas, em contrapartida, achou estes objectos: chave, espadas, pistolas, alho, crucifixo, candelabro, fósforos e lâmpada. Este dois últimos, juntos, formam a *lit lamp* (lâmpada acesa), que permite explorar as masmorras. Quanto a animais, encontrou aranhas, morcegos, ratos e cães, podendo matar os três primeiro com a espada (as botas também esmagam as aranhas), ao passo que, para os cães, é preciso a pistola.

Quanto à tua pergunta sobre a parte II do jogo, deves ter sido «levado». O jogo é vendido (deve ser) completo, com as três partes.





Sobre *Uridium*, o Nuno dá os nomes dos diversos sectores, o que não é assim tão importante, mas refere que, a partir do 11.º nível, é preciso saber dominar muito bem a nave, sobretudo pondo-a de lado (teclas «para a frente», «para cima (ou baixo)» e «disparar», ao mesmo tempo), única maneira de passar de nível.

Depois disto, quem o ajuda com *dicas* para *Bobby Bearing*?

Várias a fechar

E, finalmente, algumas *dicas* mandadas pelo *Fernando Monteiro Oliveira Pinto,* do Porto.

POPEY — é a resposta a um pedido do *Duarte Nuno Loreto* e seguem-se as *dicas* publicadas em 13 de Março. Depois de chegar à sala do canhão, subir a corda até ao cimo de tudo, mas sem sair do «écran». Aí, esperar pela chama vermelha. Quando esta aparecer, subir para o «écran» superior e deixar-se cair para cima do canhão («écran» inferior). Isto já permite apanhar mais alguns corações. Na máquina de *jackpot* (primeiro apanhar a moeda) tentar «escrecer» POPEYE. Para fixar uma letra, faz-se o seguinte: se for na fila de baixo, subir meio lanço das escadas, virar para a direita e descer, e se for na fila de cima, subir completamente as escadas, virar para a direita e descer.

— HANDBALL MARADONA — Códicos para passar de nível: B-8844 C-5854 D-3148 E-1158 F--2141 G-4651 H-6646 I-7656 J-8545 K-5555 L-3242

— THEATRE EUROPE — Fazer um triângulo com as tuas forças, deixando apenas um espaço para a força inimiga. Aí, atacar essa força com as tuas três forças. Em princípio, a força inimiga desaparece, porque o inimigo ataca em duas filas. Assim sendo, a força inimiga não poderá fugir. Tentar atacar por detrás.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

«Reprise»

«LEGEND OF THE AMAZON WOMEN»

LEGEND of the Amazon Women não foi, seguramente, dos melhores jogos que apareceram no ano passado, mas muitos leitores têm manifestado por ele algum interesse e diversas dúvidas, nomeadamente quanto ao objectivo e teclas a usar, pelo que decididimos incluí-lod na **Reprise.**

A história, primeiro. A personagem que controlamos é **Lady Wilde,** que sobreviveu, com a sua pequena filha, a um desastre de avião na selva amazónica. Desmaiou, na altura da queda, e quando acorda verifica que a filha foi raptada pelas Amazonas, as lendárias mulheres-guerreiras. Põe-se então a caminho, decidida a resgatá-la, armada apenas com um pau.

O jogo desenrola-se em **scroll** lateral, a sua área é divida em dez secções e **Lady Wilde** só pode avançar se eliminar todas as Amazonas que lhe surgem pela frente — e não são poucas. Pode ainda trocar a sua arma pela que uma amazona vencida transportava, mas isto, de facto, não faz grande diferença.

O **sprite** da heroína pode mover-se para a esquerda e para a direita, além de saltar e baixar-se. Quanto aos movimentos de luta são apenas três: pancada na horizontal e «varrimento», também horizontal. No começo, as Amazonas estão também armadas com mocas, mas, em níveis mais avançados, aparecem com espadas e, a seguir, com machados.

As Amazonas, no entanto, não constituem o único perigo para **Lady Wilde.** Podemos avaliar o que lhe vai aparecendo pela frente por meio de um «radar» na parte superior do «écran», em que ela é representada por uma seta grossa, enquanto as Amazonas são indicadas por setas mais finas. As plantas que lançam espinhos também aí aparecem, mas outra espécie de inimigos, os dragões, parece ser imune ao «radar» e aparece subitamente nas quatro últimas secções. Além disso, e em todos os níveis, são lançadas setas contra **Lady Wilde,** que esta deverá evitar, se não quer perder mais energia, o mesmo sucedendo com os espinhos e outros ataques que sofra.

A personagem tem a sua barra de energia e cada amazona também, sendo necessário reduzir a última a zero, para ganhar o combate. Durante a luta, qualquer das duas reganha um pouco de nergia se descansar, mas isto não é muito aconselhável para **Lady Wilde,** já que tem apenas quatro minutos para passar em cada secção, até chegar ao fim e reunir-se à filha.

Os gráficos são monocromáticos, para evitar problemas de atributos, e animação é boa, embora o jogo não traga novidades no seu género. De qualquer forma, é de mais simples manipulação do que aqueles que exigem muitos movimentos. As teclas a usar são as seguintes: «Z», esquerda «X», direita (avançar); «M», baixar; «K», saltar; «X+L», pau para a frente; «M+L», pancada lateral; «K+L», pancada de cima para baixo; «X+K», salto para a frente; «M+Z», mudar de arma; «H», pausa; «S», começar jogo; «Q», abandonar.

Linha a linha...

NA semana passada, publicámos um programa do *António José Silva Soares,* da Amadora, e hoje sai o que o acompanhava e que permite utilizar o Spectrum como um calendário podendo ver-se os dias de um mês entre 1750 até aos anos mais próximos.

```
10 Let M$ = "JAN FEV MAR ABR MAI JUN JUL AGT SET
   OUT NOV DEZ"
20 LET N$ = "312831303130313130313031"
100 INPUT "ANO (>1750)"; Y: IF Y<1750 THEN GOTO 100
110 INPUT "MES (1-12)"; M: IF M<1 OR M>12 THEN GOTO
   110
200 CLS: PRINT AT 4,8; M$ (3*M-2 TO 3*M); TAB 18; Y
210 PRINT AT 7,2; "DOM SEG TER QUA QUI SEX SAB"
220 LET N$ (3 TO 4) = "28"
230 IF Y = 4*INT (Y/4) AND Y <> 100*INT (Y/100) THEN LET
   N$ (3 TO 4) = "29"
240 LET d = 3+Y+INT ((Y-1)/4)-INT ((Y-1)/100)
250 FOR A = 1 TO M-1: LET d = d+VAL M$ (2*A-1 TO 2*A):
   NEXT A
260 LET d = d-7*INT (d/7)
300 PRINT AT 9,0;
310 FOR A = 1 TO VAL N$ (2*M-1 TO 2*M)
320 LET p = 2+4* (A+d-7*INT ——A+d)/7))
330 PRINT TAB p; A; : NEXT A
400 PRINT AT 20,0; "PRIMA'O' 'p' ou 'q'"
410 LET I$ = INKEY $
420 IF I$ = [47O" THEN LET M = M+
430 IF M>12 THEN LET M = 1: LET y =y+1
440 IF I$ = "p" THEN LET M = M-1
450 IF M <1 THEN LET M = 12: LET y=y-1
460 IF I$ = "q" THEN CLS: GOTO 100
480 GOTO 410
```

Desenhos e letras

O *César Olavo Dias Vieira Miranda,* morador na Estrada Nacional 3/10 S/N cave 2200 Abrantes, gostaria de trocar correspondência e mandou estas três rotinas:

```
   5 REM PINTAR DESENHOS
  10 CLEAR 30000
  15 LET C=0: FOR T=30519 TO 305
19+168: READ A: POKE T,A
  20 LET C=C+A: NEXT T
  60 IF C<>15116 THEN PRINT "Err
o.Verifique os dados."
  70 PRINT "POKE em 30514 a coor
denada x"
  80 PRINT "POKE em 30515 a coor
denada y"
  90 PRINT "Execute com RANDOMIZ
E USR 30519"
 100 DATA 62,0,50,48,119,62,1,50
,49,119
 110 DATA 33,48,117,58,50,119,11
9,33,48,118
 120 DATA 58,51,119,119,62,4,50,
52,119,33
 130 DATA 48,117,58,48,119,95,22
,0,25,78
 140 DATA 33,48,118,25,70,58,52,
119,254,1
 150 DATA 202,130,119,254,2,202,
126,119,254,3
 160 DATA 202,122,119,13,195,131
,119,4,195,131
 170 DATA 119,12,195,131,119,5,1
20,50,54,119
 180 DATA 121,50,53,119,58,54,11
9,71,58,53
 190 DATA 119,79,205,206,34,205,
213,45,254,1
 200 DATA 202,198,119,58,54,119,
71,58,53,119
 210 DATA 79,205,229,34,33,48,11
7,58,49,119
 220 DATA 95,22,0,25,58,53,119,1
19,33,48
 230 DATA 118,25,58,54,119,119,5
8,49,119,60
 240 DATA 50,49,119,58,52,119,61
,50,52,119
 250 DATA 194,84,119,58,48,119,6
0,50,48,119
 260 DATA 71,58,49,119,184,194,7
9,119,201,75
 270 DATA 69,78,78
 280 PLOT 0,110: DRAW 255,0: DRA
W 0,-20: DRAW -255,0: DRAW 0,20
 290 POKE 30514,100
 300 POKE 30515,100
 310 RANDOMIZE USR 30519
```

```
  10 REM LETRAS A ANDAR NO MEIO
DO ECRAN
  20 FOR F=1 TO 25: READ A
  30 POKE 50000+F,A: NEXT F
  40 DATA 33,0,72,229,6,32,203,3
0,35,16,251,62,0,203,31,227,182,
119,225,62,80,172,200,24,234,201
  50 REM AQUI POE-SE UM PRINT NO
 MEIO DO ECRAN
  60 RANDOMIZE USR 50000: GO TO
60
```

```
  10 REM DESAPARECIMENTO DE LE-
TRAS
  20 CLEAR 59999
  30 FOR I=60000 TO 60043
  40 READ A: POKE I,A: NEXT I
  50 DATA 33,0,88,17,1,88,1,255,
2,54,56,237,176,6,8,33,0,64,17,2
55,23,126,203,63,119,35,122,179,
27,32,246,197,1,200,200,11,121,1
76,32,251,193,16,228,201
  60 LIST
  70 RANDOMIZE USR 60000
  80 STOP
```

Contabilidade

Um nosso leitor de Lagos, *José Miguel S. Pires,* enviou este programa, que diz quais as funções dos livros de contabilidade e as classes do POC (Plano Oficial de Contabilidade). A ver como funciona...

```
70  REM CONTABILIDADE
80  CLS
90  BORDER Ø: PAPER 3: INK 1:CLS
100 REM MENU
105 PRINT AT Ø,Ø  "; AT 21,Ø;"
107 FOR N = 1 YO 2Ø: PRINT AT N, Ø; "■"; AT N,31; "■":
    NEXT N
110 PRINT OVER 1; AT Ø,1; "JOSE MIGUEL ESCOLHA"
120 PRINT AT 1,1;" * LIVROS * USADOS * NA * CONTABILI-
    DA — "; AT 2,7; "DE*DAS*EMPRESAS*"
130 PRINT AT 4,1"1 — INVENTÁRIOS E BALANÇOS"
140 PRINT AT 5,1; " 2 — RAZÃO"
150 PRINT AT 6,1; " 3 — DIÁRIO"
160 PRINT AT 8,1; ""*PLANO*OFICIAL*CONTABILIDADE*"
170 PRINT AT 10,1; "A — MEIOS MONETÁRIOS"
180 PRINT AT 11,1; "B — TERCEIROS E ANTECIPAÇÕES"
190 PRINT AT 12,1; "C — EXISTÊNCIAS"
200 PRINT AT 13,1; "D — IMOBILIZAÇÕES"
210 PRINT AT 14,1; "E — CAPITAL, RESERVAS, RESULTA-
    DOS"; AT 15,1; "TRANSITADOS"
220 PRINT AT 16,1; "F — CUSTOS POR NATUREZA"
230 PRINT AT 17,1; "G — PROVEITOS POR NATUREZA"
240 PRINT AT 18,1; "H — RESULTADOS"
250 PRINT # 1; "QUAL?1/2/3/A/B/C/D/E/F/G/H"
260 IF INKEY$ = "1" THEN PRINT "Inventário — são as listas
    onde se encontram inscritos os elementos patrimoniais de
    uma empresa, em determinado momento. Balanço é a
    igualdade entre dois membros, referido a uma determina-
    da data e referente a uma dada impresa e que nos repre-
    sente o seu património, quer em composição, quer em
    valor"
270 IF INKEY$ ="2" THEN PRINT "RAZÃO — agrupa as con-
    tas que reproduzem os factos e actos da gestão de
    empresa"
290 IF INKEY$ = "3" THEN PRINT "DIÁRIO — é onde os
    comerciantes registam o dia a dia por ordem de datas,
    em acentos separados, cada um dos seus actos que mo-
    difiquem ou possam vir a modificar a sua riqueza"
300 IF INKEY$ ="A" THEN PRINT "11 — CAIXA "/" 12 —
    DEPÓSITOS A ORDEM "/" 13 — DEPÓSITOS COM AVI-
    SO PRÉVIO "/" 14 — DEPÓSITOS A PRAZO"
310 IF INKEY$ ="B" THEN PRINT "21 — CLIENTES "/" 22 —
    FORNECEDORES "/" 23 — EMPRÉSTIMOS OBTIDOS E
    CONCEDIDOS "/" 24 — SECTOR PÚBLICO ESTATAL "/"
    25 — SOCIOS E ASSOCIADOS "/" 26 — OUTROS DEVE-
    DORES E CREDORES "/" 27 — DESPESAS E RECEI-
    TAS ANTECIPADAS "/" 28 — PROVISÕES PARA IM-
    POSTOS S/LUCROS "/" 29 — PROVISÃO PARA CO-
    BRANÇA DUVIDOSA E OUTROS RISCOS E EN-
    CARGOS"
320 IF INKEY$ = "C" THEN PRINT "31 — COMPRAS "/" 32 —
    MERCADORIAS "/" 33 — PRODUTOS ACABADOS E SE-
    MIACABADOS "/" 34 — SUBPRODUTOS, DESPERDÍ-
    CIOS, RESÍDUOS E REFUGOS "/" 35 — PRODUTOS E
    TRABALHOS EM CURSO "/" 36 — MATÉRIAS-PRIMAS,
    SUBSIDIÁRIAS E DE CONSUMO "/" 37 — EMBALA-
    GENS COMERCIAIS RETORNÁVEIS "/" 38 — REGULA-
    RIZAÇÃO DE EXISTÊNCIAS "/" 39 — PROVISÃO PARA
    DEPRECIAÇÃO DE EXISTÊNCIAS"
330 IF INKEY$ = "D" THEN PRINT "41 — IMOBILIZAÇÕES
    FINANCEIRAS "" 42 — IMOBILIZAÇÕES CORPÓREAS
    "/" 43 — IMOBILIZAÇÕES INCORPÓREAS "/" 44 — IMO-
    BILIZAÇÕES EM CURSO "/" 47 — CUSTOS PLURIE-
    NAIS "/" 48 o — AMORTIZAÇÕES E REINTEGRAÇÕES
    ACUMULADAS "/" 49 — PROVISÃO PARA IMOBILI-
    ZAÇÕES FINANCEIRAS"
340 IF INKEY$ = "E" THEN PRINT "51 — "/" 52 — CAPITAL
    SOCIAL "/" 53 — PRESTAÇÕES SUPLEMENTARES "/"
    54 — CAPITAL SOCIAL "/" 55 — RESERVA LEGAL E
    ESTATUTÁRIA "/" 56 — RESERVAS ESPECIAIS "/" 57 —
    RESERVA DE REAVALIAÇÃO DE IMOBILIZAÇÕES "/"
    58 — RESERVAS LIVRES "/" 59 — RESULTADOS TRAN-
    SITADOS"
350 IF INKEY$ = "F" THEN PRINT "61 — COMPRAS/CUSTO
    DAS EXISTÊNCIAS VENDIDAS E CONSUMIDAS "/" 62
    — SUBCONTRATOS "/" 63 — FORNECIMENTO E SER-
    VIÇOS DE TERCEIROS"/" 64 — IMPOSTOS "/" 65 —
    DESPESAS C/PESSOAL"/" 66 — DESPESAS FINANCEI-
    RAS "/" 67 — OUTRAS DESPESAS E ENCARGOS "/" 68
    — AMORTIZAÇÕES E REINTEGRAÇÕES AO EXERCÍ-
    CIO "/" 69 — PROVISÕES DO EXERCÍCIO"
360 IF INKEY$ = "G" THEN PRINT "71 — VENDA DE MER-
    CADORIAS E PRODUTOS "/" 72 — PRESTAÇÃO DE
    SERVIÇOS "/" 73 — TRABALHOS PARA A PRÓPRIA
    EMPRESA "/" 74 — SUBSÍDIOS DESTINADOS À EX-
    PLORAÇÃO "/" 75 — RECEITAS SUPLEMENTARES "/"
    76 — RECEITAS FINANCEIRAS "/" 77 — RECEITAS DE
    APLICAÇÃO FINANCEIRAS "/" 78 — OUTRAS RECEI-
    TAS "/" 79 — UTILIZAÇÃO DE PROVISÕES"
370 IF INKEY$ = "H" THEN PRINT "81 — RESULTADOS
    CORRENTES DO EXERCÍCIO"/" 82 — RESULTADOS
    EXTRAORDINÁRIOS DO EXERCÍCIO "/" 83 — RESUL-
    TADOS DE EXERCÍCIOS ANTERIORES "/" 88 — RE-
    SULTADOS LÍQUIDOS "/" 89 — DIVIDENDOS ANTECI-
    PADOS"
380 IF INKEY$ = "s" THEN RUN
390 IF INKEY$ = "n" THEN STOP
400 GO TO 260
```

NOTA: Para voltar ao «menu», teclar S, e para parar, N.

CHAI INFORMÁTICA
COMÉRCIO DE COMPUTADORES E ELECTRÓNICA
• TIMEX - SINCLAIR
• ATARI
• SPECTRA VÍDEO MSX
• AMSTRAD
• MULTIC PC, XT, AT
• SHARP
CAMPANHA «PACK 128 K»

PACK 1	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM + GRAVADOR	43 500$
PACK 2	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM	39 900$
PACK 3	PLUS 128 + GRAVADOR	33 500$

PREÇOS DE DISTRIBUIÇÃO NUMA VASTA GAMA DE «HARDWARE» E «SOFTWARE»
LOJA 1 — Centro Comercial São João de Deus — Loja 428 — Telef. 77 94 52 • LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144 — Telefone 86 64 41

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Jogos Atari

Nave espacial não passa de moda

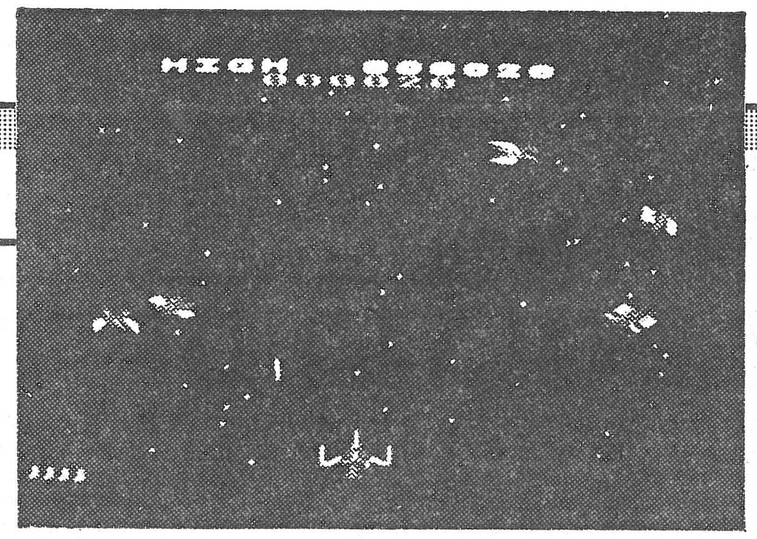
TÍTULO: Hyperblast II
MÁQUINA: Atari

O tiro às naves espaciais, decididamente, não passa de moda, só varia a qualidade dos programas que têm por tema o ataque de extraterrestres ou quaisquer outros alienígenas e a heróica defesa que nos é cometida a bordo da nave que controlamos. E talvez haja uma razão para isto ser asim, dado que, conforme já aqui referimos em tempos, o primeiro jogo de computador que apareceu foi deste género.

Hyperblast II faz lembrar de imediato *Invaders* ou *Halaga*, talvez mais este último, pelo movimento dos inimigos, e está muito bem executado, constituindo um verdadeiro programa de *arcade*, muito rápido e colorido e com bons efeitos sonoros, além da música que se ouve no final.

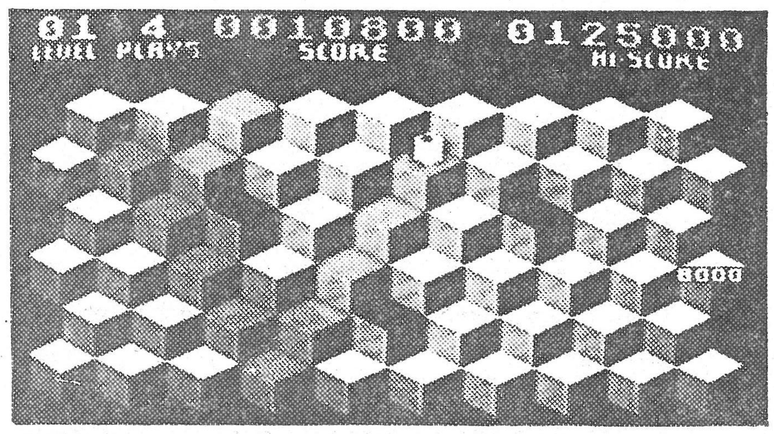
Controlamos uma nave, de bom desenho, que começa na parte inferior do «écran», enquanto enxames de naves inimigas, revolteando, aparecem nas áreas superiores. A nossa tem um escudo, que só a protege de dois tiros, e acertar nas outras, sendo relativamente fácil nos dois primeiros níveis, torna-se progressivamente mais complicado, não só pela rapidez destas como pelo seu tamanho.

Destruindo as naves num nível passa-se para o seguinte viajando velozmente no espaço, tendo o programador conseguido um bom efeito. De igual forma, vale a pena apreciar um pouco o *screen* de título, não pelo desenho, que não há, mas pela passagem das cores, nas suas diversas nuances. E o colorido, diga-se a propósito, é um dos pontos positivos deste jogo.



Os apreciadores do género têm aqui amplos motivos de agrado e, pela nossa parte, achamos que podemos situá-lo, sem grandes reservas, entre os melhores que temos visto. O tema é «batido», claro, mas ainda entretém e essa é uma das funções deste tipo de jogos. Com três níveis de dificuldade, permite ainda um ou dois jogadores e os comandos obedecem muito bem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A não perder



Um mosaico quebra-cabeças

TÍTULO: Slinky
MÁQUINA: Atari

Slinky pouco dirá como título de jogo e muito possivelmente não atrairá as atenções de quem quer que seja, o que é pena, porque se trata de um jogo de habilidade muito interessante, a exigir alguma paciência e, sobretudo, o estabelecimento da estratégica mais correcta para conseguir levá-lo a bom termo, sobretudo a partir do segundo nível.

O jogo é, aparentemente, simples: temos uma espécie de mosaicos em 3D, constituído por cubos de um bonito tom de cinzento, que ocupa praticamente toda a área do jogo, formando como que uma escadaria. Os limites do mosaico são negros e correspondem a um abismo, onde se perde uma vida, se lá cairmos, e o próprio mosaico tem três áreas negras, no primeiro nível. O objectivo é fazer que mudem de cor as faces dos cubos que, sucessivamente, iremos tocar com o objecto que controlamos.

A posição inicial é na parte superior esquerda e o objecto move-se com comando de *joystick*, como é habitual no Atari, exigindo, no entanto, alguma atenção. Por exemplo, não podemos tentar fazê-lo saltar logo para o quadro ao lado, porque irá cair no abismo, e cedo se verifica que a melhor táctica é ocupar posições em diagonal. E tudo estaria bem, e certo, se não houvesse inimigos a complicar a vida, desde os que atravessam com alguma velocidade o *écran*, provocando algumas alterações, ao «intruso» em forma de «U» invertido, que agarra no nosso objecto e o transporta, como se fosse uma grua, para fora do jogo.

Nestas circunstâncias, planear bem o percurso do nosso objecto e fazê-lo seguir uma determinada cadência de «ocupação» de casas torna-se essencial, além de ser necessário estar alerta para o aparecimento dos inimigos e fugir deles. **Slinky** tem, assim, que mover-se um pouco sorrateiramente, como o nome indica, e constitui um bom desafio para quem aprecia este género de jogos de habilidade.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: A comprar

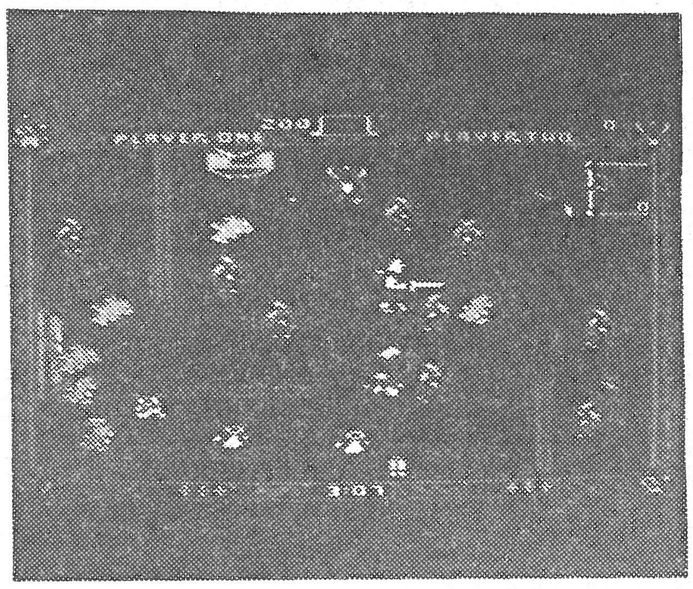
«Gremlins» não são para brincar

TÍTULO: Gremlins
MÁQUINA: Atari

Armado com um espada, o rapaz tenta matar os **gremlins** que invadiram a pacata cidade. Revolteia a lâmina e o som que esta produz, ao «cortar» o ar, é bastante realista, só falta ouvir o «efeito especial» do monstro a ser degolado. A história é conhecida de quem a viu no cinema e, aqui, não há grandes complicações, a não ser a dificuldade de livrar cada sala dos **gremlins** que aparecem.

Este jogo tem uns gráficos bastante bons, com excelente animação, e não é fácil de levar até ao fim — antes pelo contrário. O personagem está quase sempre rodeada de monstros, que aumentam em número de noite para noite, e não há descanso nem por um segundo. O objectivo, como dissemos, é matar os **gremlins**, mas há outras formas de aumentar a pontuação, nomeadamente apanhando **mowglis** (como sabem, foi o bichinho que deu origem aos monstros) e levando-os para a gaiola, na parte superior direita do «écran». Além disso, espalhados pelas salas, há diversos objectos a apanhar, bastando passar por eles.

Quem quiser levar o jogo como deve ser, começa na primeira noite e vai por aí fora, mas há também a opção de travar batalha em fases mais adiantadas. Simplesmente, o resultado, em regra, é o rapaz ser reduzido a esqueleto, após o único e mortífero contacto com qualquer dos **gremlins**. Quem gosta de jogos de acção, decerto apreciará este e não desistirá enquanto não livrar o mundo da ameaça.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 2 inicial
CONSELHO: A comprar

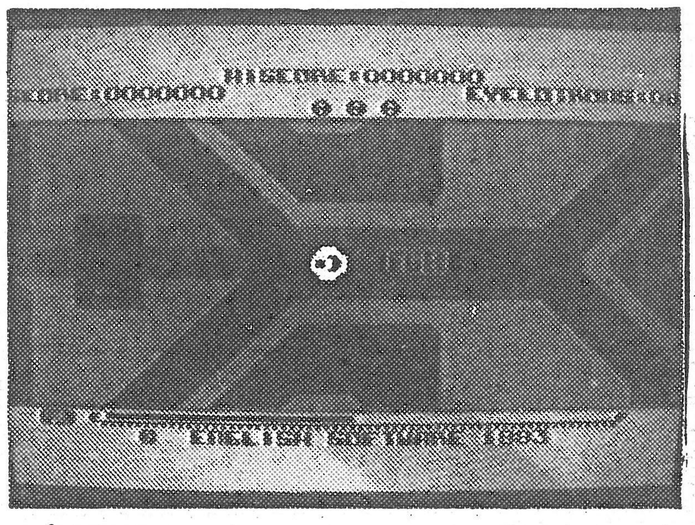
Labirinto mortal

TÍTULO: Citadel Warrior
MÁQUINA: Atari

A cidadela — presume-se — foi invadida por forças estranhas, os *eyelotrons*, que é necessário eliminar, e aos comandos de uma nave teremos de percorrer os seus labirintos, em busca dos invasores.

Fácil, aparentemente, pelo menos ao princípio, em que encontramos diversos depósitos de combustível — que se gasta com muita rapidez — para reabastecermos a nave, mas os labirintos enganam e, além disso, as defesas da cidadela estão activas e ser atingido pelos seus raios retira energia à nave. A energia consome-se também nos disparos contra os *eyelotrons*, que exigem muito «tiro» antes de serem eliminados.

A nave conduz-se bem e uma boa memória visual é importante, para nos lembrarmos do esquema geral do labirinto. Os gráficos pouco têm de especial e o *scroll* revela algumas imperfeições, mas, no geral, o jogo poderá considerar-se suficiente.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 4 e crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar

Defesa quase impossível

TÍTULO: Planetary defence
MÁQUINA: Atari

Jogo de *arcade* muito simplificado, *Planetary Defence* pertence àquela categoria em que, praticamente, perdemos sempre, mas o desafio está em «perder menos» de cada vez, e nesse aspecto terá um mínimo de interesse, que cedo se dissipa, convenhamos.

O «écran» mostra um planeta, razoavelmente colorido, à volta do qual orbita uma nave que, aos poucos, o vai destruindo, enquanto a caminho aparecem bombas com o mesmo objectivo. A nossa tarefa, fazendo deslocar um cursor, é evitar, ou tentar evitar pelo máximo de tempo possível, que, bocado a bocado, o planeta vá desaparecendo. No geral, é fraco e não faz justiça a esta máquina.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): 3
CONSELHO: Evitar

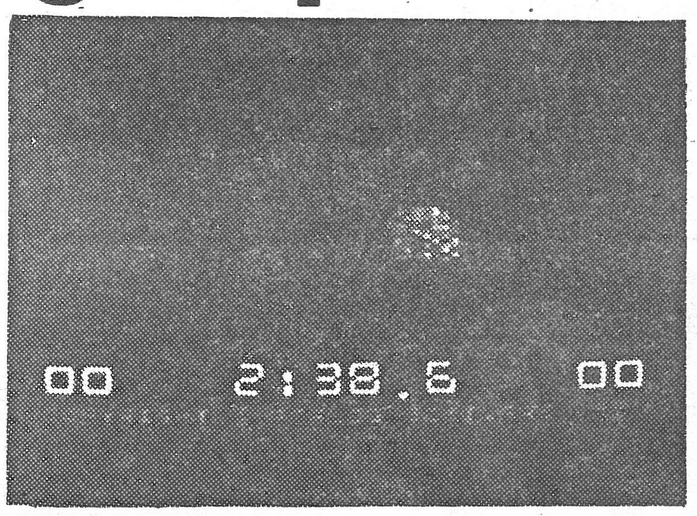
Meteoritos exigem perícia

TÍTULO: Race in Space
MÁQUINA: Atari

A bordo de uma nave, é preciso atravessar um campo de metoritos, que se deslocam lateralmente no «écran», e a habilidade consiste em saber quando parar, recuar ou avançar, para passar nos «intervalos» e chegar ao topo sem ser atingido. Para complicar as coisas, podemos ter, ou não, cometas que atravessam igualmente o «écran» e cujo contacto não é nada saudável para a nave que comandamos.

Este é o esquema geral de **Race in Space**, um jogo de simples elaboração, decerto um pouco fora de moda, algo lento, mas que não se revela tão fácil como pode parecer à primeira vista. Claro que não despertará grande entusiasmo em jogadores mais experientes e interessará sobretudo os mais novos, mas, mesmo assim, vale a pena uma tentativa.

Com as teclas **Option** e **Select** podem escolher-se diversas situações, designadamente, relacionadas com o nível geral de dificuldade, como aparecerem ou não cometas **(enable/disable)** ou mais ou menos meteoritos **(density)**, além de podermos seleccionar o tipo de nave que conduziremos (disco ou foguetão). Deve reiterar-se que o jogo é um pouco «primitivo» mas exige bastante perícia.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Só para os mais pequenos